

EL MARE NOSTRUM DIGITAL

Mito, ideología y realidad de un imaginario sociotécnico

Francisco García García

Catedrático de Universidad

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Avd. Complutense, s/n Madrid (España) 28043 Tlfn: + 34 649186701 Email: fghenche@gmail.com - www.gruposocmedia.es

Manuel Gértrudix Barrio

Profesor Titular Interino

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos. Camino del Molino, s/n Fuenlabrada - Madrid (España) 28963 Tlfn: + 34 696364585 Email: manuel.gertrudix@urjc.es - www.manuelgertrudix.tel

Resumen

En el imaginario social de la Red ha aparecido con fuerza el dibujo de una nueva generación formada por jóvenes nacidos en un entorno esencialmente digital. Bajo términos contrastantes como el de "nativos digitales" se engloba a un vasto grupo poblacional relacionado estrechamente con las TIC y que ha hecho de las redes un espacio social y personal básico de su actividad, de su forma de habitar y relacionarse con el mundo. Pero, ¿cuáles son realmente las características que los definen?, ¿son un grupo realmente homogéneo?, ¿disponen de competencias, habilidades y conductas similares?, ¿cuál es la frontera real que

Palabras clave

Nativos digitales, Inmigrantes digitales, TIC, Internet, Mare Nostrum Digital

Key Words

Digital Native, Digital Immigrant, ITC, Internet, Mare Nostrum Digital

Abstract

In the social imaginary of the Internet has emerged a new generation comprised of boys and girls born in an environment essentially digital. The term "digital native" includes a large population group closely related to ICT. For them, the Internet is a core area of socialization, which determines how they live and interact with the world. But what are the features that really define? Are really a homogeneous group? Have powers and abilities with behavior similar? What is the real border between the natives and digital immigrants? Are these appropriate terms to define this new social reality? Drawing on the major studies to date, the article makes a metaphorical exercise to rethink the features of this universe (our Mare Nostrum Digital) with the purpose of limiting, to interpret and shed light on this important phenomenon of our day.

separa a los nativos y a los inmigrantes digitales? ¿Son estos términos apropiados para definir esta nueva realidad social? ¿Responde la realidad social de Internet a este concepto bipolar?

Tomando como referencia los principales estudios realizados hasta la fecha, el artículo realiza un ejercicio metafórico dirigido a repensar los rasgos de este universo (nuestro *Mare Nostrum Digital*) con la finalidad de acotar, interpretar y arrojar luz sobre este relevante fenómeno de nuestra actualidad.

Introducción

Estamos asistiendo a un periodo de transformación social caracterizado por la emergencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación tanto en la vida pública como en la privada, y tanto en la colectiva y grupal como en la interpersonal. Esta emergencia aflora en los más diversos aspectos de la vida cotidiana. Más allá de conocer y tener competencias específicas en el ámbito de las TIC, en sus usos y aplicaciones, se nos ha hecho cercana y al mismo tiempo, y con un ritmo desigual, obsoletas e innovadoras. Echamos de menos un concepto que defina las posibilidades, las formas de uso, los pobladores de este espacio, el *Mare Nostrum Digital*, que por su variedad, multiplicidad, profundidad en línea y organización en Red muestra nuestras competencias e incompetencias, nuestro grado de integración en estos ámbitos, y la postura fóbica de algunos otros. O sea, volvemos a actualizar los conceptos de Umberto Eco de *integrados y apocalípticos*. Sin embargo, las competencias y las actitudes hacia estos medios ya adquiridas matizan estas posturas y ponen en el centro de la mesa, con muchas cartas descubiertas, las ventajas de una

crítica; es más, es lo que se ha considerado como convergencia de la *Teoría Crítica* contemporánea y la tecnología (Landow, 1995). Exponentes máximos de esta *Teoría Crítica* contemporánea son la no linealidad, el hipertexto, la diversidad de voces, la virtualidad de los textos y los autores, las analogías de las TIC con la revolución de Gutenberg, los elementos de confluencia en la convergencia, y la interactividad.

La convergencia multimedia también impone un cambio en los usos comunicativos del público. La modificación de las estructuras de los medios masivos, que pasan a configurarse y a compatibilizar otros mecanismos de intercambio comunicacional, dan paso a que las fronteras entre destinador y destinatarios se difuminen, cuando menos se hagan más lábiles y permeables. (Gértrudix, 2006)

Desde esta perspectiva, George Landow puso el foco de atención no solo en la reconfiguración de los textos con su multiplicidad de sustancias expresivas hipermediales e hipertextuales, con su transliteración, dispersión textual, organización retórica y alternativas en el origen y la clausura de los textos, fijando, después de interrogarse los

límites del texto abierto, que ya estudiara anteriormente Eco en su *Obra abierta*, sino también en la reconfiguración del autor y en la del lector, que alternan sus posiciones funcionales, aprendiendo de su presencia virtual alternativa en los textos, de tal forma que más autor será el lector cuanto más lector haya sido el autor. O autores, o lectores; es decir, la presencia virtual de unos textos en otros anticipa los débitos, los homenajes, los préstamos, el concurso cooperativo y el seguimiento y ruptura de trayectorias que se encuentran y se alejan, que se oponen y se complementan, en un modo de entender la realidad, y que son

uno de los primeros apuntes para entender qué es la construcción social de la realidad en los contextos digitales. Pero es más, autores que superan su individualidad y son capaces de unir sus fuerzas en la escritura en colaboración, en la autoría colaborativa.

Estas capacidades, estas competencias, estos hábitos y estas actitudes han sido adquiridas inicialmente por el ejercicio o el hábito de los más innovadores (*early adopters*), pero esta necesidad ha tenido la virtud de una apertura de caminos que rápidamente ha sido transitada por las nuevas generaciones (*Next generations*)

Objetivos

El objetivo central de este artículo es proyectar una mirada renovada sobre el actual debate existente en torno a la configuración social que ha propiciado el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Concretamente, en el análisis segmentado que se realiza de los grupos sociales, y que ha dado lugar a una diversidad de conceptos y tipologías que pretenden dar cuenta de esta nueva realidad sociológica, de sus implicaciones, de sus realidades y, por qué no, de sus tendencias mitologizantes.

Este ejercicio de repensar la teoría dinámica que se viene gestando, se articula alrededor de una metáfora de la Sociedad de la Información cristalizada en la Red que toma como argumento el *Mare Nostrum Digital*, y, aprovechando sus múltiples resonancias, realiza una singladura por el piélago virtual con la finalidad de cartografiar sus orillas, conocer sus edades, sus atributos, y, a partir de estas, realizar un nuevo “censo” tipológico de sus habitantes.

Metodología

La elaboración de un buen derrotero exige un método de trabajo. Para trazar derrotas seguras por el *Mare Nostrum Digital* precisamos conocer los lugares de interés, los

peligros que nos acechan, las corrientes y los vientos, el pormenor de las costas...

La carta náutica de esta propuesta se ha configurado mediante un amplio recorrido y estudio de las principales fuentes que, en los últimos diez años, han estudiado el fenómeno de segmentación social introdu-

cido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación, y en especial a través del desarrollo de Internet (Prensky. Tapscott, Sinclair, Roca, Siemens, Reischl...)

1. *El Mare Nostrum Digital*

El *Mare Nostrum* es un espacio común donde se encuentran distintas *civilizaciones* que comparten un mismo lugar de navegación, cruces de caminos, alternativas de poder, comercio interno, exterior, próximo y lejano, mitos y narrativas, ideas, filosofías e ideologías, cultura y arte, hombres egregios y singulares, comunidades, ágoras, pueblos y ciudades-estados, fuentes de saber y educación, metas, fronteras y espacios libres, cartas de navegación y derroteros, redes, caminos, ejércitos y templos, deseos, anhelos y sueños, laberintos, caminos principales y vías secundarias por donde circulan los productos, los emisarios, los ciudadanos y los mercaderes. Al pie del *Mare Nostrum* se dan cita los derechos y los deberes, los nacimientos y los óbitos, el Oriente y el Occidente, la tierra fértil y la belleza interminable de la ribera de los ríos, y más allá, casi al alcance de la vista, la de los desiertos, no exentos de Oasis. Todavía queda espacio para organizar una fiesta, una comida y un Ágora.

El *Mare Nostrum Digital* es tanto memoria del pasado como memoria proyectiva de la Historia. En sus fondos yacen valiosos patrimonios, y sus ciudades guardan celosas

los vestigios de su valor y las evidencias documentales de sus construcciones no solo urbanísticas (tecnológicas), mercantiles (instrumentos y sistemas de navegación) y la pátina de los perdidos papiros, y la pesadumbre de las formas de su saber antiguo y su inmarcesible cultura. El *Mare Nostrum Digital* es un palimpsesto; aquí radica uno de sus valores. La memoria del pasado se proyecta intangible hacia el futuro. La metáfora del *Ave Fénix* toca las alas del mito de Ícaro, capaz de superar la tragedia de Prometeo.

Este camino es inacabable; como en el poema Machado *que se construye al hacerse*. La Red es el juego que gesta sus propias normas; su capacidad autogenerativa induce y nutre nuevas reglas, se actualiza en sus fuentes, en sus intercambios. El *Mare Nostrum Digital* está siempre desarrollando sus potencialidades; no se agota porque es inabarcable, no podemos trazar su cartografía definitiva porque sus confines mudan con nuestro acercamiento a sus horizontes. Cada derrotero hacia su final es una actualización de sus múltiples potencialidades; su virtualidad se actualiza en una travesía con múltiples caminos que terminan cada uno

en una meta, pero tiene la capacidad de intercambiar su conquista.

Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. (Castell, 1999, pág. 47)

Las grandes referencias de la cultura mediterránea han sido: las ciudades-estado, el comercio, la moneda como instrumento del intercambio y como valor simbólico de la riqueza (en una mirada plural del intercambio, del comercio: de ideas, de bienes, de conocimiento...) el Ágora (en el Ágora se reúnen los sabios y debaten temas convencionales u originales en un espacio de relación presencial y en tiempo real; el intercambio se da de uno a todos y de todos a uno. Pero la comunicación es sucesiva, no simultánea, sí alternativa. No queda fijada en ningún soporte; el soporte es la memoria a la que se acude para extraer nuevos materiales para la argumentación, para la persuasión en la dialéctica de una comunidad de "sabios". La forma en que la metáfora del Ágora y del Foro se ha materializado en los instrumentos de la Red han elegido

actualizar algunos de los elementos; han operado así metonímicamente seleccionando alguno de ellos, dando lugar a servicios como los Foros, aunque no sean simultáneos, a las salas del Chat, en las conversaciones de los Blogs por su capacidad de réplica, en las conversaciones audiovisuales a través de los sistemas de muticonferencia, etc.)

La Red está construyendo el mundo, no solo por su naturaleza mimética, por las posibilidades de *ficcionalización* de la vida misma. En la Red los intercambios son reales, las compras son reales, la gobernanza es real, el NetArt es Arte en la Red. En la metáfora de los mundos virtuales (como por ejemplo en *Second Life* o en el juego online *Warcraft*) la Red no es la segunda vida, es la ficción de la vida, pero ni siquiera pierde aquí el alcance de su irremediable conexión con la realidad. Cuando participas en *Second Life* o en una casa de *apuestas online* te juegas el dinero; tu cuenta de ahorros puede subir o bajar. Si apuestas online, ganas o pierdes igualmente que se hace cuando lo haces en un entorno "real". Quien no pierde es el juego, que en su relación con el azar y la necesidad teje el resultado; miles de resultados construyen la historia.

2. *Mare Nostrum vs Mare Magnum*

El mar es un espacio participado, pero es un espacio no organizado, dada su extensión, su potencialidad y su construcción desregulada podría definirse no sólo como *Mare Nostrum* si no, sobretudo, como *Mare Magnum*.

Nuestro *Mare Magnum* tendría un cierto paralelismo con el E3 de Sáenz Vacas que, en su libro *Más allá de Internet: La Red Universal digital*, confiesa que

los seres humanos que frecuentan E3 se desenvuelven en una burbuja temporal de una densidad mayor que los de E2, y abismalmente mayor que los de E1. E3 es un territorio acelerado y muchas cosas más, y el nuevo Entorno Tecnosocial es un territorio confuso. Varias de las propiedades de R.U.D./N.E.T, tales como instantaneidad, distalidad, movilidad, representabilidad, ubicuidad, etc. nos trazan el cuadro de hasta qué punto los ciudadanos se manifiesta en acciones de respuesta inmediata, aunque no se trate necesariamente de acciones físicas. (2004, pág. 259)

Nuestro *MareMagnum Digital* se ha habituado a vivir en las múltiples dimensiones del tiempo; dimensiones del tiempo que tienen que ver con lo cosmológico, el natural experimental, con lo discursivo, “el dictum experiencial”, y sobre todo, el virtual, tiempo complejo, rico en sus procedencias, sus perspectivas, sus tendencias, y sus realidades a punto de convertirse en ser y estar;

pero que en esa caída del tiempo ideal hacia el tiempo real conectados con el tiempo de la vida, nos hace pasar de la del tiempo discurrido y discurrente, que puede guardarse dinámicamente para esperar su momento, de presencialidad vivida. Y todavía una caída más: aquella en la que el tiempo real de lo sucedido coincide exactamente con el tiempo real de lo vivido, de lo virtualizado, de lo representado; aquello que hemos llamado en decir *en tiempo real*. No sólo se anulan las distancias entre los dos tiempos del presente: el cosmológico y el vivido, sino que también se anulan las distancias de lo que podríamos llamar el tiempo pragmático, cuando ese tiempo pragmático recupera el ser, el estar y el comunicar, la realidad, su representación y su lectura. Es un tiempo también condensado, intenso, extenso, “in-extenso”, que aventura un drama entre todos los tiempos posibles, que solo serán vividos en tiempo presente pero que por la estrategia del recuerdo, de la experiencia, del testimonio, de la memoria en último extremo, se recupera en el presente; influye en él, se determina en cierta medida, se contextualiza, acude a los grados de identidad que le confiere la historia. Y por la estrategia del deseo, del proyecto, de la espera, de la esperanza, y, por decirlo así, de la memoria del futuro, alimentada de las experiencias del pasado y del presente, ejerce una promesa proteica en el presente virtual en el que nos move-

mos. Internet, la R.D.U./N.E.T, más que otros registros de la memoria, de la presencia, de la virtualidad y de todas las perspectivas de la realidad, ejerce como motivo y como causa final que activa la dinámica permanente en que se construye el presente.

El patrimonio digital, el tiempo virtual, la acción y los espacios virtuales de representación se dan cita en el gran *Mare Magnum*, otra vez grande por la infinidad de recursos, de datos, de conexiones, de servicios, de aplicaciones, de herramientas..., y *mare* por la base de datos que de esa insondable realidad permite organizar todos los recursos desde todas las Culturas que primero fueron ciudades que se alimentaron en las orillas por el reflujo de los tránsitos, de los recorridos, de los reposos, en definitiva de la Navegación.

El tiempo no descansa pero se remansa en los márgenes. En poco tiempo, Internet ha construido tantos universos que ya no cabrían en las posibilidades que generaron las experiencias del pasado porque su expectativa de futuro expande, rebosa, anega un proyecto prometedor al que se unen de una forma cooperativa, unas veces convergente y otras divergente, los nautas individuales, los sociales, los colectivos (como los marineros que aúnan sus esfuerzos entonando la *saloma*), y sus redes haciendo inimaginable el *Cosmos Digital*.

Esto exige de los seres humanos el tomar continuas decisiones, normalmente a muy corto plazo; a revolucionar nuestro sistema

incluso biológico, pero desde luego social, que exige plazos más largos; con sólo hablar de proyecto, nuestra imaginación se curva hacia un tiempo no completamente definido; es el sentido práctico del hombre el que activa la concreción, define los plazos y, sobretodo, el punto final. Punto final que no se lleva muy bien con las experiencias digitales que unas veces exigen que se trunque rápidamente la expectativa (se ha llegado a hablar de la muerte del relato en la construcción de los discursos), y otras alimenta las ramas que crecen y se multiplican respecto a un tronco común que incluso se ve amenazado por múltiples manifestaciones que registran sus raíces y su ramaje. Como ha dicho Edward O. Wilson en su *The future of life*,

los seres humanos, poco altruistas, se han adaptado a tomar decisiones a corto plazo y a centrar sus intereses en cuestiones locales. En mi poco científica opinión, casi todo empuja a pensar que la rápida complejificación del entorno recorta una y otra vez el corto plazo, revolucionando sin parar nuestros mecanismos psicológicos de adaptación, puesto en pie de guerra para responder a la multiplicación incesante del número y variedad de los estímulos que recibimos (Cit. en (Sáez Vacas, 2004, pág. 259)

Y no ha de extrañar esta multiplicación. Ninguno de los habitantes de las orillas del *Mare Nostrum Digital* ha renunciado a ser marineros, nautas en Internet; y no sólo para merecer la otra orilla, ni para indagar lo que pasa en el centro del *Mare Nostrum*, sino

para aportar, integrar, construir, y navegar el propio mar. Más certeramente diríamos que la Web 2.0, la web social, es de los internautas, por su aportación, por su apertura, por su producción y difusión de contenidos, y porque los internautas se zambullen individualmente y en grupo en busca no sólo de su destino sino de la invención del destino de los otros. Un destino que precisa, en todo caso, definir estrategias sagaces, críticas, tal como nos alertan autores como Ritzer o Scholz, para evitar caer perdidos en los abismos marinos del *Mare Nostrum Digital*, y quedar presos de las *gran-*

jas de datos que se multiplican como los peces y abruman el entendimiento del timonel. Para que la información deje de ser sólo un conjunto de datos organizados (una granja de datos) y se convierta en conocimiento, es preciso el desarrollo y la actualización de estrategias críticas en los navegantes: selección, procesamiento, análisis, reflexión, reconstrucción, etc. que permitan apropiarse realmente del conocimiento que esa información es capaz de otorgar; un ejercicio global de inteligencia que permita aprehender y mejorar.

3. Las edades del *Mare Nostrum Digital*

Concebimos el ciberespacio como eterno, como si siempre hubiese existido, como algo que es dado. Algo así nos pasa con el *Mare Nostrum*; es un espacio que no se cuestiona, es la ribera primigenia donde siempre nos bañamos pero tenemos la sensación de que el último baño es el primero; algo por explorar continuamente, un espacio que se construye continuamente por el mismo explorador, ojos vírgenes en la mirada de un río, de un mar, en donde se miran todas las ciudades. De puro ser, es ser virtual, que activa su realidad despejando todas las complejidades posibles; al ser descubierto ya sabemos que está ahí, porque nosotros mismos lo hemos construido; es más, casi ya estaba construido antes de bañarnos la primera vez. Imagen de cooperación constante, las manos del albañil

saludaron a las del escriba, por eso los dioses no pudieron resistir más su inhumanidad y se convirtieron en personas para comprenderse realmente como dioses; creyeron ser lo que luego fueron, pero ese ser nunca se acabó ni se acaba porque cada vez cree ser más de lo que es, y así el mar crece como una Red, es más, el mar, el *Mare Nostrum* es la Red de todas las miradas del mundo que reflejan las acciones que la construyen, donde todas son igual, donde todas se descubren, donde el laberinto estalla en un haz de luces.

El derecho a ser es una conquista pero al ser la conquista de todos, a todos pertenece; el mar es nuestro mar, y nuestro mar somos nosotros mismos; incuestionablemente, las redes sociales, los *Facebook* y los *Tuenti*, los *Xing* y los *Linkedin*, han creado un espacio

para conocerse, para representarse, para relacionarse, para vivir...; quién sabe, si lo supieran los dioses no bajarían inmediatamente a religarse, o sea, a manifestarse de una nueva forma y de una nueva forma relacionarse con los hombres. Los dioses de entonces son los poderes de hoy; ¿tendrán el buen juicio de hacerse humanos? El fuego de los dioses fue robado, y los hombres alcanzaron su plena dignidad; el control de la Red todavía no ha sido controlado, por eso crece como un mar, libre, rica, plural.

Existe la amenaza del control, pero entonces si perdemos la libertad habremos perdido el mar, o sea, la Red no será lo que fue; y lo que fue es autonomía, independencia, receptibilidad, productividad por los mismos que la visitan, por los mismos que la construyen, los internautas se apropiaron el dominio de la Red, es decir, dominaron el mar.

Desde este ilusorio punto de partida todas las disposiciones eran posibles, todas las barreras, todos los poderes eliminables, toda autoridad o todo impulso suprimibles. Ellos se basaban en la consideración de Internet como un Universo paralelo de datos, informaciones e imágenes que se superponían y transmitían sin ningún tipo de limitación, un nuevo espacio sin policías ni abogados (García Mexía, en (López Zamora, 2006, pág. 30)

El mar solo sería una masa informe de agua, el mar es el mar porque la cruza el marinero; el marinero, el nauta, hace del mar una casa, un espacio, un recorrido, una navegación, un intercambio, una expectativa, un

origen y un destino. En cualquier punto que te encuentres del mar, ese punto es el punto más importante desde el cuál todo se ve, todo se configura, todo se organiza; el mar es como una Red, no hay puntos más importantes que otros, todos los cruces son nodales, todo nodo está en el centro de todos los nodos, unos llevan a otros y no hay Red hecha solo de cuerdas; al intercambiarse, al abrazarse, al relacionarse, al organizarse, las cuerdas se convierten en Red, y la Red es promesa de riqueza, es patrimonio de los marineros, incluso cuando no se usa. Pero, ¿será posible que ni un sólo momento la Red no esté virtualmente expuesta a llenar su vientre de patrimonio y sus caminos de navegación? ¿Quedará un espacio que no pueda ser transitado? El mundo del navegante es tan grande, tan extenso, tan rico como el quiera; el mar es un espejo, es un señuelo de la vida, y queda abierto a toda aventura, el que más navega más está expuesto a saber, a recorrer, a conquistar, a alcanzar las orillas más inimaginables; ser en el mundo es navegar en el mar. La WWW es como el mar, documento gigantesco autoreferencial, donde se entremezclan, como señala Lèvy (2007, pág. 68), y se corresponden múltiples puntos de vista (incluyendo las más feroces críticas de la Red). Documento referencial sí, pero no sólo de sí mismo, no sólo autoreferencial, sino referencial del mundo; el mar no solo es el mar, no solo las orillas sino las ciudades, y sobretodo más allá de toda referencia el mar es la conjugación de

la *imaginabilidad* de lo que se puede ser siendo lo que se es. La WWW es solo una ligera idea de lo que puede ser; la web 2.0 es sólo una segunda parada en el gran espacio digital hacia un destino donde se multiplicarán nuevas herramientas cuya emergencia traducirán una evolución general de la civilización que, amparada en la técnica, terminará en Cultura. No será el dominio de los técnicos, será el dominio de la inteligencia humana que amplifica su capacidad a través de nuevas herramientas.

Así, Lèvy señala que

sean cuales sean los avatares que nos deparan el futuro, se puede decir que todos los límites del Ciberespacio continuarán progresando hacia la integración, la interconexión, el establecimiento de sistemas cada vez más interdependientes, universales y transparentes (2007, pág. 85)

En definitiva, el espacio tiende a la universalidad, a la irreversibilidad de las decisiones estratégicas, todo ello debido a la naturaleza misma de la comunicación, que exige para serlo no sólo diálogo sino interconexión, intercambio, que se puede liberar de lo sistémico pero no del sistema; que tiende a integrar acciones por medio de su fuerza expresiva y persuasiva, como las finanzas, el comercio, la investigación, los medios de comunicación, la producción, el desarrollo de la medicina...; en cierta medida, y sobrepasando a MacLuhan, el medio de comunicación es no sólo el mensaje, sino el soporte, el instrumento, la competencia y la *receptibilidad* de los sujetos.

Y es que dicha potencialidad radica esencialmente en el concepto de tránsito no regulado, que te permite ir de uno a otro confín; y en ese ir de uno a otro confín se generan las culturas, el mercadeo, el modo fenicio de comportarse, y así, mientras se llevan las especias y las riquezas, mientras se compra y se vende, se construye Cultura.

Con la multiplicidad y diversidad de acciones, y sobre todo, con el temor a que las mixturas y los comportamientos se extremen, el poder, ya sean las ciudades estado, ya sean los estados en sí, crea un estado de opinión, que percibe como necesario el establecimiento de códigos que regulen la navegación y el comercio y, con ello, también la Cultura. Lo que era plural, imaginativo y libre, tiene el peligro de convertirse en pensamiento único, en rutinario, y en sujeto a Derecho; al Derecho del que regula. Los sujetos ya no son los dueños de la Red y contentos han de estar en no quedar “cautivos” en la Red.

La arquitectura y el desarrollo inicial de la Red, dieron lugar a exaltadas afirmaciones de un nuevo mundo, un mundo sin fronteras, con el consiguiente fin de la soberanía y de los poderes nacionales, un mundo con sus propias reglas o, incluso sin reglas, que quedaría fuera del ámbito del Derecho tal como había sido hasta el momento conocido, de los poderes públicos del estado, una nueva realidad donde todo fue posible, regida por una total y absoluta realidad (López Zamora, 2006, pág. 29)

Y en esta dialéctica, cabe preguntarse cuál será la siguiente parada en la evolución de la Red; en definitiva, qué nueva edad estará a punto de alumbrarse. ¿Estará subyugada por el control de las posturas intervencionistas que legitimarán el parcelamiento de las aguas del *Mare Nostrum Digital* y el control “aduanero”? ¿Primará el deseo de seguir

conquistando la *frontera electrónica* de una tierra virgen, inexplorada, desregulada pero, en ocasiones, inquietante? ¿O serán capaces, los *nautas digitales* de hallar nuevas formas de interpretar la realidad del *Mare Nostrum* para seguir surcando su inmensidad?

4. Los atributos del *Mare Nostrum Digital*

Estar en la Red es una forma de Ser, de entender el Universo y de entendernos dentro de él. Así, la *dieta mediterránea* no es sólo el conjunto de menús que la integran, sino el concepto integrador que da sentido a cada uno de los componentes, donde se sienten a gusto la Naturaleza, la divergencia y el valor global que adquieren las cosas dentro del *Mar Mediterráneo*; el mar, lugar de origen, lugar de movimiento, lugar de llegada y, sobre todo, lugar donde estar. Es así como se ha convertido en territorio de encuentro, en el que todas las Culturas se dan cita, ya sean entendiéndose, ya sea discrepando.

La fuerza de lo local se acrecienta cuando *sus ritos, su mitos, sus creencias, sus modos de vida*, creyendo que son universales, sólo son contextuales, pero creyendo que únicamente afectan a unos pocos se dan cuenta que tienen los mismos principios de muchos.

Hay una esencia de ser *mediterráneo*, por encima de las diferencias, de las lenguas residentes en cada orilla; como podemos afirmar que existe una esencia del ser *inter-*

nauta, que es igual en su disimilitud, en la riqueza que aporta su diferencia, en la

multiplicidad de sus entornos organizativos, es decir, las formas y sistemas de organización que las articulan, desde comunidades y redes virtuales, universidades..., administraciones, organismos gubernamentales, organizaciones internacionales, etc. (Lèvy, 2007, pág. XI)

Ser *mediterráneo*, ser *nauta* del *Mare Nostrum Digital*, es una forma ser, pero también una manera de concebir la realidad, de relacionarse con ella, de apropiársela; en definitiva, de poseer una mirada *mediterránea* que está tamizada por un cierto hedonismo. Sus habitantes están orientados a la producción y al placer; al placer de crear, a la diversión como divergencia (algo que se hace sin que haya una necesidad de hacerlo), componentes muy plurales de la *dieta*, del “menú”, tanto en la Red misma y sus posibilidades de explotación y uso, como en la *dieta* global de vida, donde se integran las diversas formas de informarse, de divertirse, de comunicarse, y de organizar los negocios y

el comercio. Para lo cual, cada vez se precisa más afinar las técnicas, herramientas globales que te permiten participar de un mundo ya no de privilegiados, de investigadores, o de gurús (*freak, geeks*), sino de un Universo compartido, comunitario, colectivo y adecuado a grupos, comunidades virtuales, a relaciones interpersonales y actividades personalizadas. Un mundo que, en palabras de Pierre Lèvy es

un universal indeterminado que tiende incluso a mantener su indeterminación puesto que cada nuevo nudo de la red en las redes en extensión constante puede convertirse en productor o emisor de informaciones nuevas, imprevisibles, y reorganizar una parte de la conectividad global por cuenta propia. (2007, pág. 83)

Antes de que tuviésemos conciencia de la enormidad del *Mare Nostrum Digital*, Giddens, en su conocido texto *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*, retomando un concepto de Ullrich Beck (1986) definía la sociedad actual como una “sociedad de riesgo”. Con ello, alumbraba determinadas características que están en la base de nuestro *Mare Magnum*: indeterminación, contingencia, intangibilidad, inseguridad... Ante ello, el nauta, precisa armarse de herramientas cognitivas y sociales que le permitan navegar con nuevas estrategias sin saber, antes de partir, los derroteros a seguir:

Gráfico 1: Propiedades de la Sociedad de la Información



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de (Trejo, 2006)

Vivir en la sociedad riesgo significa vivir con una calculada actitud hacia las posibilidades abiertas de acción, positivas y negativas, con las que, como individuos y globalmente, estamos confrontados de un modo continuo en nuestra existencia social contemporánea (Giddens, 1991, pág. 28)

Y es que la Red es múltiple y diversa, y sus atributos son plurales y sumativos. En un afán constante por radiografiarla numerosos autores han tratado de establecer un catálogo de sus atributos. En el gráfico 1 se resume, a modo de ejemplo, la aproximación que hace el mejicano Raúl Trejo.

Pero además, la Red es, asimismo, una esfera privilegiada de extensión, cuando no de exuberancia, de lo hiperreal. Es un mundo simbólico, plagado de estímulos y

sembrado de signos; pleno de autores y de lectores, de emisores y receptores, de narradores y narratarios, de autores reales e implícitos, y de un juego constante de cambios de roles. Es un entorno mediado, hipermediado, intermediado, pero también, en una parte, vivido desde una experiencia vicariamente directa. Es, en suma, una proyección total de la experiencia que habita en el escenario especular de lo simulado, y, por tanto, siendo una navegación que parece anudarse en la seguridad de un cabotaje puerto a puerto, está más sujeta que nunca a la *fuerza de Coriolis*. Los habitantes del *Mare Nostrum Digital* habitan una realidad ficticia, o en palabras de Umberto Eco, una “falsedad auténtica” (2000) Como señala Nora, “el Ciberespacio se ha convertido en un espejo deformante de la vida real, el nuevo LSD” (1995, pág. 69)

5. Los habitantes del *Mare Nostrum Digital*

5.1. Nautas y ciudadanos

El “homo noosferensis” apelado por Sáenz Vacas es una habitante inquieto. Un “sedentario nómada acelerado” cuya vida se desarrolla en una suerte de contradicción entre la tensión dinámica de un movimiento progresivo y trepidante hacia adelante, ávido de nuevas experiencias, infoconectado permanentemente, generador de múltiples expectativas alimentado por la innovación tecnológica, sin espacio para la espera pero orientado hacia la esperanza de una consecución de mundos que ni siquiera se

han llegado a idear, y la seducción sedentaria del placer de saborear lo conquistado, de sentir el narcisismo que todo logro tecnológico produce, pero sin tiempo para descansar y revisar los bienes de la conquista. Siendo humanos buscamos ser tecnológicos, y cuando se alcanzan las competencias propias de la tecnología, la insatisfacción nos remite a ser humanos; pero siendo humanos, de nuevo queremos ser tecnológicos. Tendrá que ver con la cualidad del *homo icónicus* (García, 2003) cuando quisiéramos ser digitales y aún vivimos del sentido del *homo simbólicus* (Cassirer, 1979)

Pero, además, los habitantes del *Mare Nostrum Digital* se mueven, se relacionan con los demás, alternan sus posiciones, recorren la Red, la surcan, la trazan y la tejen, sin necesidad de moverse del espacio vital que es virtual para los otros; los *bits* baten líquidos a los nautas, los desplazan y los despegan del átomo del Ser. Y cada uno lo que es realidad para sí, vida y presencia, es virtual para el otro que activa el aspecto de la realidad que, interpretando su identidad problemática, la recupera en una realidad actualizada para sí que es diferente a la que activan otros internautas. Así, cuántas formas de ser es el Ser; así, cuántas veces, en qué forma, en qué recorrido, en qué actualización, en qué significado y sentido los seres, o sea, los nautas del *Mare Nostrum Digital* llegan a ser lo que en sí mismo son y en lo que los demás acaban desliando de sus enormes posibilidades. Así, ahora mismo, en este mismo instante, para bien o para mal, hay un hombre que sufre o que goza, y ese hombre se hace presente para todos, actualiza en inteligencias múltiples sus infinitos significados.

Las experiencias del pasado, las realidades del presente, la vocación del proyecto de futuro se articulan en el hilo de los hipertextos. ¿Cómo podríamos los habitantes de las Redes de Internet saltar de nodo en nodo si no conociéramos ya sus infinitas y a la vez particulares formas de elección? Es así como ya sabemos cosas del futuro por lo que fue en el pasado. Y sabemos que no es una sola la solución a un problema porque

no fue una sola la forma en que se consiguió alcanzar la consecución de un proyecto. Que no hay un solo Ulises ya lo sabemos porque hubo un Eneidas, porque más tarde otro Ulises navegó por las procelosas mallas de Dublín, porque seguramente ha habido más Ulises y porque, sin duda, existen Ulises que recorren los mares y Penélopes que no se cansan de desviar la atención de sus pretendientes hacia su tejer y destejer continuo y, sobretodo, y aún más, porque la Red nos reportará más Ulises sin necesidad de ser nombrados. Por tanto, las redes no están hechas únicamente de hilos sino de referencias, de coincidencias, de memorias, de *palimpsestos*, como diría Gerard Genette (1989).

5.2. Sujetos y Tribus

Los habitantes del *Mare Nostrum* se agrupan, se consorcian, exploran juntos, es como si después de haber tenido alguna experiencia sobre los otros, con los otros y para los otros ya no pudieran caminar solos, porque hasta caminando solos van en compañía; no son los otros huéspedes incómodos sino habitantes de otras regiones que traen experiencias y excitación para nuevas singladuras. La experiencia de ser yo es la experiencia del ser de los otros. Es la otredad de la que habla Paul Ricoeur (1999).

Así, se reúnen según afinidades y oficios, aquellos que antes se hubieran reunido en forma de tribu, como ahora también se tribalizan los jóvenes en las ciudades, en las redes sociales (grupos de sabios, sociedades

libres, *gremios*, comunidades religiosas...), en los ámbitos virtuales de reunión. Ejercen el jugar juntos como una empatía capaz de producir sentimientos compartidos y de inventar nuevos mundos porque de la experiencia del jugador y de la retórica del juego surge un nuevo relato del que los jugadores son autores y parte, y algunos podrán llegar a ser personajes. El *homo noosferensis* sigue siendo el *homo ludens* de Huizinga (2000)

Leibiniz, uno de los grandes pensadores dignifica este concepto cuando dice que “mientras Dios juega se hace el mundo”, pero al mismo tiempo le concede al juego un gran valor de creación. Gadamer incide en el carácter dialógico del juego, eso que ahora, entre otras cosas, llamamos interactividad. Se activa el juego en el horizonte del diálogo. Esa capacidad del juego para el diálogo se constituye en su carácter y naturaleza. Nos son los jugadores lo que hace posible juego, sino al revés. Ni siquiera son las reglas las que hacen el juego, si no al contrario. Todos los juegos se parecen en algo, tienen un aire de familia, en palabras de Wittgenstein. (García García F. , 2006, pág. 7)

Pero son tribus que, por primera vez, permiten un alto grado de indeterminación del sujeto, de enmascaramiento, de un productivo *anonimato práctico*. Como ya hemos señalado, el carácter desregulado de la Red, el fundamento que alimenta con ríos de innovación y de creatividad el *Mare Nostrum Digital*, propicia sistemas de agrupación difusos, en los que no es necesario, en la mayor parte de las transacciones comunica-

tivas, una correlación precisa entre el sujeto real y su instancia virtual, entre quien es ser real y quien es pero parece a través de un avatar en la Red. Y es que

“para muchos, el anonimato de la red es un aliciente incalculable, ya que permite tener una vida que no tiene en el mundo real (...) Los cibernautas invierten en su vida electrónica toda la pasión que no encuentran en su vida diraria.” (López Zamora, 2006, pág. 93)

Es, en todo caso, el espacio para el ejercicio de una cierta esquizofrenia. Frente al precavido anonimato nos enfrentamos a una desaforada pasión por mostrarse, por estar y ser visible, por lustrar las velas de los mejores barcos con la enseña audiovisual de nuestro relato de vida, a plena luz, y sin pudor. En todo caso, muchas de estas lógicas no son nada nuevas. La *teleconfesión*, por ejemplo, es una traslación del fenómeno de la *telerealidad*, del mundo de los *reality show* y todas sus variantes, al ecosistema Red, dimensionado por la capacidad hiperbolizante del medio. Jóvenes internautas se posicionan delante de su webcam y realizan “confesiones” de todo tipo que luego colgarán en estos servicios. Se trata de un ejemplo más de una corriente de exhibicionismo/vouyerismo que ya han citado otros autores, pero que, desde luego, marca una progresión evidente de este fenómeno. Una vuelta de la espiral de sobreexposición que sufrimos todos, de algún modo, con las nuevas tecnologías: *Un pequeño paso para el*

hombre, un gran paso para la inhumanidad, decía Paul Virilio (2002)

Sea desde el anonimato, sea desde el exhibicionismo, es evidente que la Red favorece ese encuentro entre el sujeto y la tribu, entre el individuo y la colectividad, sea cual sea la naturaleza y calidad que acompaña a ese modelo de relación.

A este respecto, Shofield Clark opina que “las relaciones on-line son característicamente distintas por lo que respecta tanto a las líneas tanto físicas como emocionales” (Clark, 2003, pág. 182) El carácter incorpóreo de las relaciones que establecen los jóvenes en la Red, establece un modelo de interacción que se caracteriza por

“operar más como práctica verbal en tándem con los acontecimientos efectivos en la vida real que como eliminación o reestructuración de las costumbres que las precedieron”. (ib.)

Muchos de los estudios realizados concluyen que las motivaciones esenciales de las relaciones en Red son la diversión y la auto-satisfacción personal.

Las relaciones suelen ser pasajeras y resultan divertidas porque, normalmente, no tienen un proyecto de realizarse en el ámbito real. Son, por tanto, relaciones inconsecuentes, no generan una sensación de obligación con respecto al otro, de modo que, de alguna forma, “desodorizan” el contacto con el otro. Esto se intensifica porque el mundo de las reglas es especialmente laxo: nada se toma demasiado en serio y cuando alguien quiere intensificar el compromiso

es recriminado por ello (falta de identidad comunitaria). Se produce en notables ocasiones, además, una relación con un grado de independencia del grupo de iguales muy notable: el sujeto sólo implica a sus amistades en el entorno “real” cuando forma parte de un ritual del que quieren hacerles partícipes. De alguna forma, se viven existencias paralelas.

La tecnología no habilita un cambio social a gran escala hacia una mayor autoreflexividad pero permite que esta práctica, ya existente, encuentre una nueva avenida para su expresión y desarrollo (Clark, 2003, pág. 189)

5.3. Procesos de apropiación, construcción y cambio de identidad

Esas relaciones, el flujo constante de su interacción, generan identidades que por su carácter dinámico mantienen propiedades por las que se significan y también los cambios por los que se adaptan a la generación constante de innovación tecnológica que afecta a la sociología de los internautas. Pero a diferencia de otras épocas, de otros mares, de otros contextos culturales e históricos, en el caso de los procesos de “aculturación” de los colonos y los inmigrantes dentro del *Mare Nostrum Digital* se produce un cambio de la dirección natural del proceso antropológico de endoculturación, caracterizado por el modo en el que tradicionalmente se ha transmitido la cultura (conocimientos, costumbres, reglas,

hábitos, saberes...) de generación en generación, y que ha sido constantemente desde los más mayores a los más jóvenes. Ahora, los “nativos digitales” son quienes, especialmente en los dominios de la tecnología digital, pero también en los mecanismos de comunicación y de transmisión de una parcela del saber, parten de unas competencias que vienen con el “paquete” de la apropiación tecnológica que por edad les pertenece; ya están cultivados, y son ellos los que actúan de agente enculturizador de las generaciones anteriores. Pero estos “nativos” precisan de un nuevo cultivo; la cultura social en la que van a enmarcar sus competencias, porque una competencia es una capacidad que tiene que ponerse en juego en la Cultura social a la que pertenece; es decir, que habiendo nacido nativos digitales tienen que convertirse en otro modelo de actores; digamos, entre ellos, colonos de otras competencias y habilidades cuya puesta en juego exige un conocimiento levigado por las generaciones anteriores.

Así es como reciben una endoculturación desde el pasado, absolutamente necesaria que cuelga del “pondus” de las experiencias vividas y vívidas de otras generaciones y vicarias para esta, pero definitivamente necesarias para que los nativos digitales se instauren en la realidad, no sean sujetos extraños, o sea *exoculturales*, de su propia Cultura.

En el fondo, este juego que planteamos nos aproxima a un itinerario, a un recorrido, que se conjuga a través de potenciales per-

mutas en los roles y, por tanto, en el estatus que se posee. Tomando el concepto de “híbrido cultural” que nominase el sociólogo Robert Park en la segunda década del siglo XX para referirse al

tipo de personalidad que caracteriza al "hombre marginal," o sea, al inmigrante que debe encontrar su lugar en una nueva sociedad. Este "hombre marginal," vive y comparte íntimamente tradiciones de diferentes sociedades; su conflicto es de "orden mental," entre un yo escindido -el viejo- (representado por las tradiciones de su lugar de procedencia), y el nuevo yo, que comporta la incorporación de nuevas pautas culturales (Park, 1928, cit. en Perlman, 1976: 98)

nuestros habitantes del *Mare Nostrum Digital* balizan entre las diferentes posiciones constantemente, en una mixtura y en una hibridación singularmente dinámica en la que no sólo se alternan los roles sino también los estatus; no hay nativos plenos como tampoco existen inmigrantes absolutos; todos oscilan de una a otra orilla como lo hacen las olas que acarician recursivamente sus márgenes.

Como vemos, la historia no ha cambiado mucho. Bueno sí: ha cambiado que la naturaleza del conflicto ahora no radica en el desplazamiento “atómico”, en la espacialidad mecánica que está detrás de las grandes migraciones históricas, si no en una traslación espacio-temporal de orden simbólico diluida y trasmutada en el flujo de bits que anunció Negroponte (1995). Estos hombres y mujeres “marginales”, estas nuevas “almas

deslocalizadas” con *el cuerpo* en un lugar y la *mente* polarizadas en tiempos y espacios divergentes (Salmon, 2008, pág. 93 y succ.)

5.4. Los aparejos de los nautas

Al principio fueron los cascos desnudos, la desbordante Naturaleza no podía más mantener en tierra lo que le estaba pidiendo el mar. Los árboles no podían soportar más su extrañeza del agua, y nadando en el agua se convirtieron en botes, no sin que antes hubiesen herido sus lomos los carpinteros de canoas. Se supo después de la fuerza del viento, y Eolo fue generoso y pensó en las velas y arboladuras, y fueron veloces, y los remos que ayudan unas veces a hacer avanzar al navegante, otras le permiten controlar el ritmo. Surgió la materia del sentido, o sea el timón, para controlar el rumbo de la nave, y luego más tarde nació la brújula y el sextante, y más tarde aún, los instrumentos electrónicos de navegación; el caso es que el sentido de las cosas miraban al Norte, y fue el Norte el que nos permitió ordenar todo el espacio. Pero sabían los griegos como ahora sabemos todos que el mar no es sólo la lámina de agua que hace estallar la imagen del Sol y de la Luna, y refulge de azul desde la orilla, sino que el mar es profundo como la noche, secreto, e irreconocible. Porque el Mare Nostrum Digital se hace cada vez que

una página se convierte en una pantalla y ésta en un mundo, en un mundo virtual donde nada se olvida y todo cambia (Benedikt, 1991, pág. 17)

El saber se alió con el querer saber y con la habilidad de los internautas que primero zambulleron sus cuerpos como un huso en búsqueda del hermoso secreto que guardaban las aguas del mar, y luego inventando múltiples artilugios llegaron a crear un sumergible, y aún este era poco porque también es poco para la profundidad, para el sentido en la intensidad del Ser, las *veinte mil leguas del viaje submarino*. Claro, que el cielo no es extraño a la profundidad del mar y lanza una mirada ingente para llenar de luz al navegante; tantos haces de luz, tantas ayudas como el internauta necesita para orientarse en el patrimonio digital. Y aún sabemos poco, porque todavía no hemos llegado a la última edad, ni mucho menos, el mar nos sobrepasa, como sabemos que nos sobrepasa la era digital, como sabemos que toda herramienta está al servicio del hombre para que ¡siempre MacLuhan nos diga que las comunicaciones no dejan de ser sino extensiones del hombre! Pero, cómo fuera posible la extensión sin la creencia de su poder, de su oportunidad, de su virtualidad que facilita no sólo la potencia sino la multiplicidad de ser de una forma u otra, de ser de la misma forma en que lo virtual permite ser.

Y es que consideramos, con Pierre Lèvy, que en absoluto se trata de una utopía tecnológica, sino de una idea rica, de emancipación del ser humano que utiliza continuamente las tecnologías para hacerse más progresivo, integrador, incluyente, participativo, y continúa

“estoy profundamente convencido que permitir a los seres humanos conjugar sus imaginaciones y sus inteligencias al servicio del desa-

rrollo y de la emancipación de las personas es el mejor uso posible de las tecnologías digitales” (2007, pág. 183)

5.5. Propuesta para un censo provisional del *Mare Nostrum Digital*

En la geodesia del *Mare Nostrum Digital* hemos encontrado muchos habitantes que encajan a duras penas en el disyuntor nativo/inmigrante digital. Por ello, hemos tratado de elaborar una propuesta de censo tipológico que pueda dar satisfacción, al menos en este inicial acercamiento, a la riqueza y diversidad que se presentan los

ciudadanos de ese nuevo *mediterráneo* que representa la Red Universal Digital.

En la tabla siguiente se muestra la relación de grupos que moran en las orillas del *Mare Nostrum Digital*. En la primera columna se indica el cuerpo al que pertenecen; en la segunda se establece un primer eje de adscripción que hace referencia a su origen o pertenencia tecnológico; la tercera toma como eje de referencia el grado competencial digital que poseen.

Cuerpo	Eje Origen - Pertenencia	Eje de la competencia
Filósofos	Sí/No. Independientemente de las competencias prácticas digitales que poseen, virtualmente disponen de las claves esenciales para entender, imaginar y diseñar el sentido global que las TIC tienen en la Sociedad.	Tienen una gran capacidad imaginativa, argumentativa y persuasiva, y son capaces de proyectar las tendencias futuras que las TIC contienen. Por otra parte, son capaces de explicar el sentido y la orientación social de las TIC.
Políticos	Sí/No. Diseñan estrategias y políticas que favorecen nuevos escenarios en los que puedan desarrollarse las tendencias imaginadas por los ideólogos, o descubiertas por los exploradores, al mismo tiempo que mitigan con los problemas desencadenados por los agitadores, y estimulan el uso de las TIC, minimizando la influencia negativa de los disidentes y Apocalípticos.	Sí/No. Sienten la responsabilidad de que las TIC se apliquen en beneficio de la Sociedad, y establecen las políticas y las estrategias correspondientes. Disponen, de los mecanismos de control, de regulación, de sanción, de las fuerzas del orden público y de presión militar para alcanzar sus objetivos.
Exploradores y descubridores	Sí/No. Poseen un alto dominio tecnológico o imaginativo, que les faculta para explorar nuevas posibilidades	Sí. Les mueve un inconformismo constante en relación al <i>status quo</i> tecnosocial. Realizan una búsqueda continua de

	tanto de innovación tecnológica como de aplicación social de las TIC.	los límites y fronteras del conocimiento.
Agitadores	Sí. Poseen y han activado un alto dominio tecnológico, que lo utilizan como medio de movilización. Son representantes del <i>Hacking social</i> .	Sí. Disponen de altas competencias digitales, y son capaces de gestar nuevos recursos y escenarios tecnológicos.
Sauvages	Sí. Poseen potencialidad y capacidad, por nacimiento.	Sí. Disponen de las competencias básicas por inmersión en un contexto digital, pero no se reconocen como nativos digitales plenos de competencias.
Nativos	Sí. Poseen potencialidad y capacidad, por nacimiento.	Experto (competente): Actualizada la virtualidad No experto (no competente): No actualiza la virtualidad
Colonos	No. La adquisición de competencia se lleva a cabo por el estudio, el uso, etc. lo que genera esas competencias digitales.	Sí. Se homologa con el nativo experto y se apropia la identidad (se hace ciudadano) - Dominantes: Actúan como prescriptores y difusores. En su caso extremo, imponen el uso de los nuevos medios. - No dominantes: Se aprovechan, pero no son agentes activos en su difusión
Nómadas	Sí-No/No-Sí. Oscilan entre diferentes entornos tecnológicos.	Sí-No. Adquieren o pierden competencias digitales de forma alternativa y constante, en función de sus circunstancias personales o situaciones sociales.
Migrantes – Inmigrantes	No. Proceden de otros entornos tecnológicos y usos de comunicación, y sienten interés/necesidad por integrarse en el nuevo contexto digital.	Sí. Llegan al alcanzar las competencias digitales básicas a través de la formación o del uso.
Migrantes – Emigrantes	Sí. Proceden del entorno digital, pero lo abandonan, bien porque buscan	Sí. Acaban por perder las competencias digitales al abandonar progresiva o

	otros entornos tecnológicos y comunicativos, bien porque en la evolución constante de los medios digitales son “víctimas” de una determinada brecha digital. Se trata de personas desmotivadas y con experiencias negativas en el uso de las TIC.	abruptamente su uso.
Disidentes	Sí/No. Son aquellos, tanto nativos como no nativos, que se oponen al uso de las tecnologías, y evitan participar en aquellos contextos en las que estas se dan.	Sí. Ignoran las competencias digitales y las pierden de forma voluntaria.
Apocalípticos	No/Sí. Son aquellos, tanto no nativos como nativos, que no solo se oponen a las Tecnologías de la Información y la Comunicación sino que las consideran un peligro para el ser humano.	No/Sí. Desechan las competencias digitales por considerarlas nocivas, y hacen proselitismo de los inconvenientes y peligros de las TIC.

A esta lista podría añadirse otros habitantes del *Mare Nostrum Digital* cuyas competencias y características son fronterizas con unos y compartidas con otros, como, por ejemplo,

los Sacerdotes, cuya misión es mantener viva la llama de la devoción a las TIC, considerándolas como Mito.

6. Conclusiones: *Plus Ultra*

El *Mare Nostrum Digital* es un espacio de encuentro. Un lugar de sumas, de coincidencias, de simultaneidades. Creado por quienes trazan sus derroteros y surcan su lámina de agua, por quienes tejen y entretejen sus vidas y sus relatos, sus representaciones y sus discursos. Es un espacio infinito que *se construye al hacerse*. El *Mare Nostrum Digital* está siempre desarrollando sus potencialidades; no se agota porque es inabarcable, no podemos trazar su cartografía definitiva porque sus confines mudan con

nuestro acercamiento a sus horizontes. Es un espacio sintético, virtual, pero lo que sucede en él es pura “realidad”, porque las acciones que transcurren en él son trascendentes: ocurren y proyectan consecuencias.

Es un mar de todos, participado y compartido; es grandioso porque es magno y porque es indeterminado; tan difuso como vasto y extenso. Es espacio pero también tiempo de lo simultáneo y de lo sucesivo, de lo pasado, lo presente y lo futuro; de lo

que acontece y de lo que pudiera suceder; de lo histórico y de lo proyectivo; y todo a un tiempo y en la invocación de un sólo clic. El patrimonio digital, el tiempo virtual, la acción y los espacios virtuales de representación se dan cita en el gran *Mare Magnum*, otra vez grande por la infinidad de recursos, de datos, de conexiones, de servicios, de aplicaciones, de herramientas..., y *mare* por la base de datos que de esa insondable realidad permite organizar todos los recursos desde todas las Culturas.

Siendo joven, pues es tan eterno como aquello que nos fue dado, consume en él todas las edades; la que han sido, las que son y las que serán. Y en ese flujo, se anuncia en cada instante, en la libertad y el control, en la desregulación y en el derecho, en la ilusión de la frontera libre y en el anhelo del hombre sujeto a Ley. En sus contradicciones, en su imaginación, en la creatividad de quienes lo abonan, se construye, mediante la acumulación sintónica de miles de nautas que alimentan una inteligencia colectiva y plural.

Hay una esencia de ser *mediterráneo*, por encima de las diferencias, de las lenguas residentes en cada orilla; como podemos afirmar que existe una esencia del ser *internauta*, que es igual en su disimilitud, en la riqueza que aporta su diferencia, en la multiplicidad, y en la manera de ser y organizarse. Una identidad que se proyecta en la esfera de lo hiperreal, un mundo simbólico, plagado de estímulos y sembrado de signos.

Pero el mar no sería el Mar si sus ciudadanos; aquellos que tienen carta de paso para dibujar sus orillas, para habitarlas y configurar cientos de culturas *mediterráneas* mirando el orillar del agua a sus pies. El *Mare Nostrum Digital* está poblado por “sedentarios nómadas acelerados” cuya vida se desarrolla en una suerte de contradicción entre la tensión dinámica de un movimiento progresivo y trepidante hacia adelante, y la seducción sedentaria del placer de saborear lo conquistado, de sentir el narcisismo que todo logro tecnológico produce. Una suerte de ciudadanía que vive en la alternancia, en la equipotencia, en la democracia del flujo de información y la construcción del conocimiento. Un mar ahijado de tribus que se relacionan, jugando entre el anonimato y la cultura de la exhibición, del transitar veleidoso por la calle, a veces con la máscara del Carnaval y en otras bajo el rigor de la Cuaresma.

Entre ellos hay “nativos digitales”, pero ellos sólo representan una de las muchas *castas* de la compleja y procaz diversidad que fluye por el alma de cada una de las ciudades que se refleja en el *Mare Nostrum*. Filósofos, políticos, exploradores, agitadores, *sauvages*, colonos, nómadas, migrantes, disidentes y apocalípticos conviven, disienten, consienten y conciertan en sus templadas aguas.

Durante mucho tiempo, el *Mare Nostrum* ha sido el *Mare Magnum*. Los Pilares de Hércules, anclados a cada lado del estrecho de Gibraltar, establecen los límites conocidos

del orbe y disuaden a los nautas de traspasar esa línea mitomágica que representa el *Non terrae Plus Ultra*.

Los navegantes se encomiendan a la *rosa de los vientos* y trazan su rumbo saliendo (*exire*), aprovechando *el terral*, a conquistar fortuna en los límites conocidos, aún inexplorados, del piélago mediterráneo.

Pero la inquietud del navegante se encuentra siempre en trascender las rutas trazadas, en ampliar la dimensión de los periplos más allá de aquellas demarcaciones señaladas en las cartas náuticas, y por ello, llegado el

momento, habrá quien se atreverá a romper las cadenas de Hércules. Liberados, las travesías tomarán otros rumbos, y ampliarán sin descanso las cartas de arrumbamiento, las cartas costeras y los portolanos; conocerán a nuevos nautas y nuevas culturas; y se encomendarán, sin descanso, a explorar cuanto pudiera haber más allá, *plus ultra*, y a alimentar la extrañeza del navegante que, estando *más allá*, sueña con amarrar seguro el barco a muelle, y pisar firme en el pantalán del puerto de cualquier ciudad del *Mare Nostrum*.

Referencias

BENEDIKT, M. (. (1991). *Cyberspace: firts steps*. Cambridge: The MIT Press.

CASSIRER, E. (1979). *Filosofía de las formas simbólicas*. México: FCE.

CASTELL, M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Siglo Veintiuno.

CLARK, L. S. (2003). Flirteo en la Red: los adolescentes y el auge de las relaciones puras. En C. 2.0, Steven G. Jones (ed.) (págs. 167-189). Barcelona: UOC.

ECO, U. (2000). *Entre mentira e ironía*. Barcelona: Lumen.

FLICHY, P. (2003). *Lo Imaginario de Internet*. Madrid: Tecnos.

GARCÍA GARCÍA, F. (30 de 06 de 2003). *Revista Icono14*. Recuperado el 26 de 04 de 2009, de Homo Iconicus: <http://www.icono14.net/revista/rn1/articulos/fgg.pdf>

GARCÍA GARCÍA, F. (01 de 01 de 2006). *Revista Icono14*. Recuperado el 26 de 04 de 2009, de Videojuegos y virtualidad narrativa:

<http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>

GARCÍA GARCÍA, F. (30 de 06 de 2003). *Revista Icono14*. Recuperado el 26 de 04 de 2009, de Homo Iconicus: <http://www.icono14.net/revista/rn1/articulos/fgg.pdf>

GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

GÉRTRUDIX, M. (30 de 06 2006). Convergencia multimedia y educación. Aplicaciones y estrategias de colaboración en la Red, en *Revista Icono14*, n° 7. Recuperado el 22 de 04 de 2009, de <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/manuel%20gertrudix.pdf>

GIDDENS, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Palo Alto C.A.: Stanford University Press.

HUIZINGA, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

KOLKO, B., & REID, E. (2003). Disolución y fragmentación: problemas en las comunidades on-line. En S. G. Jones, *Cibersociedad 2.0* (págs. 217-232). Barcelona: UOC.

LÉVY, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.

LÓPEZ ZAMORA, P. (2006). *El ciberespacio y su ordenación*. Madrid: Difusión Jurídica y Temas de Actualidad S.A.

MANETTO, F. (11 de 08 de 2008). *Cuando la tecnología es una carrera de obstáculos*. Recuperado el 11 de 08 de 2008, de Periódico El País.com: http://www.elpais.com/articulo/sociedad/tecnologia/carrera/obstaculos/elpepusoc/20080811elpepusoc_1/Tes

NEGROPONTE, N. (1995). *El Mundo Digital*. Barcelona: Ediciones B S.A.

NORA, D. (1995). *La conquista del Ciberespacio*. Santiago de Chile: Andrés Bello.

PERLMAN, J. (1976). *The Myth of Marginality*. Berkeley: University of California Press.

PRENSKY, M. (01 de 2004). *Macprensky.com*. Recuperado el 21 de 04 de 2009, de The Death of Command and Control.: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-SNS-01-20-04.pdf>

RICOEUR, P. (1999). *Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido*. México: Siglo XXI.

SÁEZ VACAS, F. (2004). *Más allá de internet: la Red Universal Digital. X-Economía y Nuevo Entorno Tecnológico*. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces S.A.

SALMON, C. (2008). *Storytelling: la máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Península.

TREJO, R. (2006). *Viviendo en el Aleph: La Sociedad de la Información y sus laberintos*. Barcelona: Gedisa.

VIRILIO, P. (2002). *Videovigilancia y delación generalizada*. En I. R. (ed), *La Post-televisión*. Barcelona: Icaria.

Cita de este artículo

García, F.; Gértrudix, M. (2009) *El Mare Nostrum Digital: mito, ideología y realidad de un imaginario socio-técnico*. *Revista Icono14 [en línea] 1 de junio de 2009, Nº 12*. pp. 07-30. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>